

# Fachmodul

## MOOCs, Gamification und Co – Trends im Bereich Education Technology

<b>Voraussetzungen:</b>	Positiver Abschluss des Vorbereitungsmoduls „Seminar zu den Fachmodulen“
-------------------------	--

<b>Titel des Moduls</b>	MOOCs, Gamification und Co – Trends im Bereich Education Technology
Art des Moduls	Fachmodul
ECTS	6
Vortragende	Iris Wunder, M.A.
Prüfungsform	Immanenter Prüfungscharakter

### Lehrinhalte - Überblick:

Dieses Modul zeigt aktuelle Trends im digitalen Lernen auf und das vor allem praktisch. Die Studierenden werden MOOCs analysieren und bewerten und eigene Lern-Apps erstellen. Sie werden vor allem mit den neuen informellen Lernprozessen (Social Learning, Mobil Learning/Learning on Demand) vertraut gemacht.

- Digitales Lernen, neue Entwicklung, Next Learning Framework Generation Y und ihr Lernverhalten
- MOOCs
  - Geschichte, Übersicht, MOOC Klassifikation (xMOOCs, cMOOCs)
  - methodisch-didaktischer Aufbau eines MOOC
  - Einsatzszenarien
  - verschiedene technische Plattformen und Beispiele
  - Übung: MOOC Evaluierung
- Mobile Learning: Focus Lern-Apps
  - didaktische und technische Grundlagen, Einsatzfelder
  - Lern-Apps (vorhandene Apps einbinden, selbst produzieren, produzieren lassen)
  - Praktische Übung: Lern-Apps erstellen
- Enterprise 2.0 Tools:
  - Wiki (Aufbau, Funktion, das Wiki-Phänomen, Technik)
  - Blogs (Aufbau, Funktionen, Fallbeispiele, Werkzeuge)
  - Screencast / Erklärvideos (Techniken von Erklärvideos)
  - Erklärvideos (selbst erstellen, produzieren lassen oder fertige Videos einbinden)
- Gamification - Serious Games

### **Lehrinhalte – Weiterführende Beschreibung:**

Dieses Modul soll den Studierenden einen umfassenden Überblick in die zukünftige Entwicklung digitalen Lernens geben. Dazu zählt zu Beginn eine nähere Auseinandersetzung mit den Zielgruppen von digitalen Lernangeboten (Generation Y, z.T. Z) und deren Lernverhalten. Im Anschluss werden die vier wichtigsten Entwicklungen im digitalen Lernen vorgestellt: MOOCs, Lern-Apps, Enterprise 2.0 Tools und Lernspiele. Die Studierenden erhalten in den einzelnen Lektionen tiefergehende Kenntnisse über die verschiedenen digitalen Medien und lernen in praktischen Übungen Anwendungsbeispiele für den Arbeitsalltag kennen. Das vermittelte Wissen zielt darauf ab, dass die Studierenden bei der Auswahl, Bewertung und Nutzung von digitalen Medien mehr Routine erlangen, da sie die Vor- und Nachteile der einzelnen Medien besser kennen und auch schon erste praktische Erfahrungen im Einsatz gemacht haben.

Die für die Umsetzung im Arbeitsalltag notwendigen theoretischen und praxisnahen Kenntnisse, Fähigkeiten und Fertigkeiten werden in diesem Fachmodul auf dem Niveau von Level 7 EQR vermittelt und bilden die Basis für den fachlichen Hintergrund der Masterarbeit.

### **Ablauf des Moduls**

Der Ablauf eines jeden Moduls ist standardisiert in der Lehrgangsdokumentation abgebildet. Dieses Modul hat diesem Standard zu folgen. Darüber hinaus sind fünf der sechs ECTS mit den oben beschriebenen Inhalten zu gestalten. Je Durchführung sind im Ausmaß von einem ECTS aktuelle Trends, die mit den Inhalten in Verbindung stehen, zu thematisieren. Dies ist Aufgabe und Pflicht des Vortragenden.

### **Lehrziele:**

Die Studierenden erhalten das theoretische Rüstzeug für aktuelle Lernrends und erarbeiten sich in verschiedenen praktischen Übungen auch praktische Fertigkeiten, wie z.B. die Erstellung von Lern-Apps oder die Evaluierung von MOOCs. In dem Modul wird auch bei einigen ausgewählten Medien die Diskussion „Make or Buy“ geführt, um im späteren Arbeitsprozess Sicherheit zu gewinnen, wann es sinnvoll ist, Medien selbst zu produzieren oder bereits fertige Medien einzusetzen.

### **Verwendete Sprachen:**

Deutsch

### **Literaturempfehlung:**

1. „Die digitale Bildungsrevolution: Der radikale Wandel des Lernens und wie wir ihn gestalten können.“ Jörg Dräger, Ralph Müller-Eiselt  
Verlag: Random House GmbH  
ISBN-13: 978-3421047090

2. „Handbuch E-Learning: Lehren und Lernen mit digitalen Medien“  
Patricia Arnold, Lars Kilian, Anne Thilloßen, Gerhard M. Zimmer  
Verlag: wbv  
ISBN: 978-3-7639-5182-6  
(Ist im Studienmaterial enthalten)
  
3. „Lehrbuch für Lernen und Lehren mit Technologien (L3T)“  
Martin Ebner & Sandra Schön (Hrsg.)  
Taschenbuch – 11. Mai 2011  
Verlag: epubli  
(Inhalte unter Creative-Commens-Lizenz im Internet verfügbar)  
<http://l3t.eu>
  
4. MOOCs - Massive Open Online Courses:  
Offene Bildung oder Geschäftsmodell  
Prof. Rolf Schulmeister  
Waxmann Verlag GmbH  
ISBN-13: 978-3830929604
  
5. Das Arbeit 4.0 MOOC Buch #A40MOOC  
Anja C. Wagner und Nicole Bauch  
Kindle Edition, 2016